

Kopf und Augen verbinden!

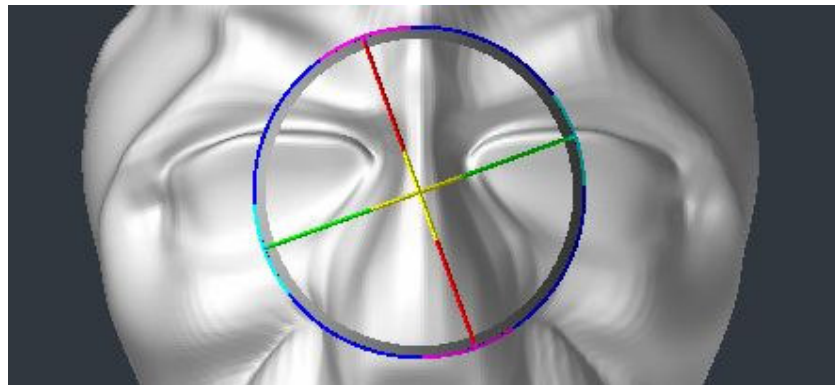
Eines der schwierigen Momente ist das Verbinden vom Kopfmodell und Augen. Dieses Tutorial will eine Methode von vielen einmal genauer vorstellen.

Die hier vorgestellte Methode erlaubt es das Kopfmodell später wieder zu speichern oder das Ganze als eine Mesh-Composition (Kopf inkl. Augen) abzuspeichern.

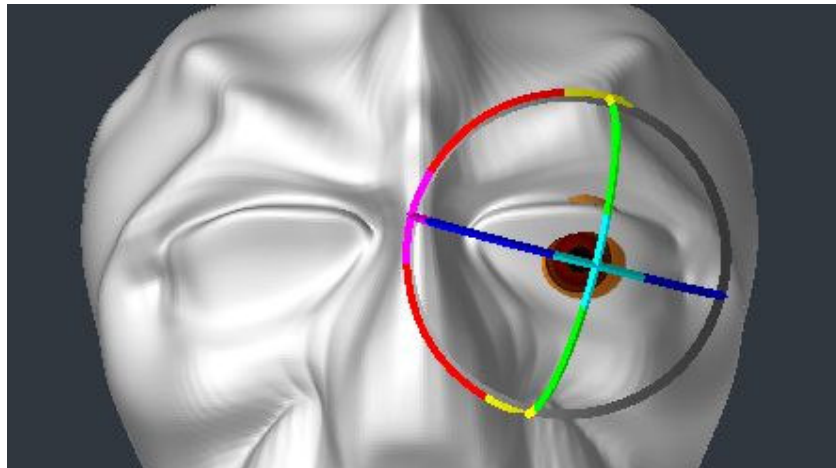
Das Kopfmodell sollte bereits in einer Form vorliegen, dass es später nicht mehr groß verändert werden braucht. Dadurch könnten die Augenlieder verzerren und die Augen nicht mehr passen.

Zuerst laden wir das fertige Kopf- und Augentool. Falls zum Testen keine Augen vorliegen, kann man auch einfache Sphären benutzen. Die beiden Modelle sollten nur unterschiedliche Farben besitzen um den Prozess des Modellings zu vereinfachen.

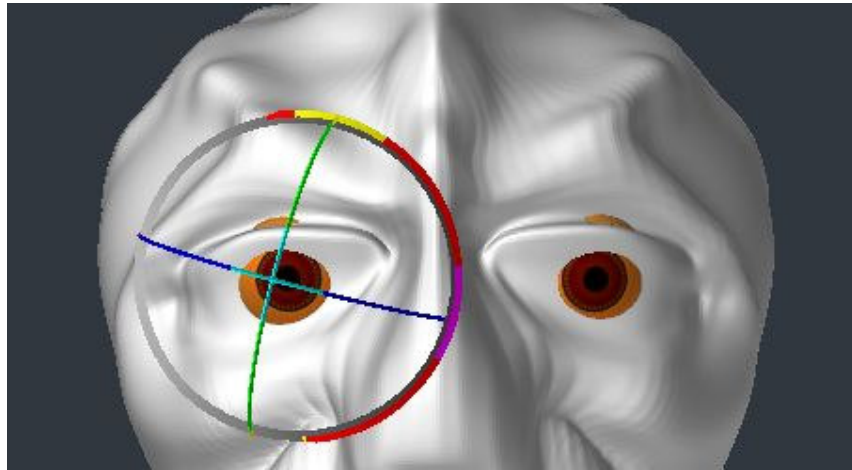
Auf einer leeren Ebene (Layer) wählt wir das Kopfmodell aus der Toolpalette und zeichnet es auf die Zeichenfläche. Um besser arbeiten zu können zoomen wir in den Augenbereich und richten das Modell entlang der Y-Achse aus. Dadurch können wir später mit der X-Symmetrie arbeiten und beide Augenlider gleichzeitig bearbeiten.



Nachdem das Kopfmodell ausgerichtet ist müssen wir einen Marker setzen. Dies ist wichtig um das Kopfmodell später wieder zu bearbeiten. Nachdem wir einen Marker gesetzt haben legen wir eine neue Ebene (Layer) an. Wir wählen das Augenmodell aus und zeichnen ein Auge auf die neue Ebene. Danach benutzen wir den Gyro um das Augenmodell in die richtige Position zu setzen.



Wenn das erste Auge in der richtigen Tiefe und Position ist, setzen wir einen neuen Marker und machen einen "Snapshot" des ersten Auges. Danach können wir mit dem Gyro das zweite Auge ebenfalls in die richtige Position verschieben.



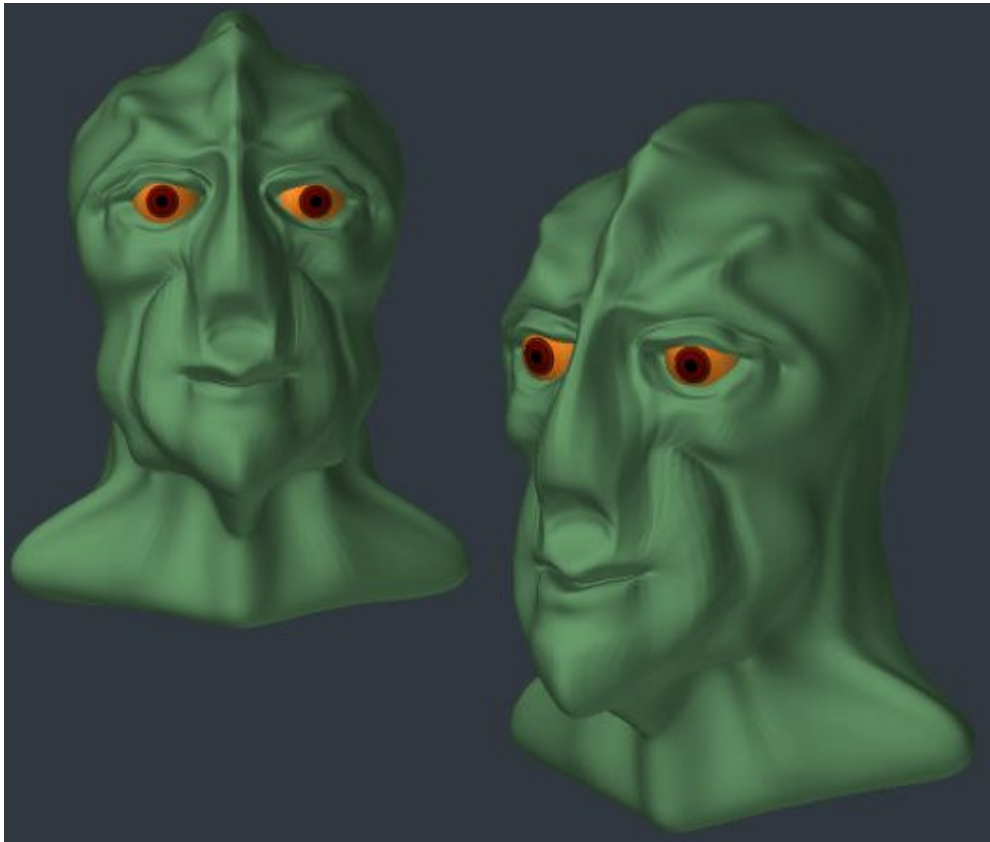
Nachdem das zweite Auge ebenfalls in der richtigen Position ist setzen wir auch dafür einen neuen Marker.

Nun wechseln wir wieder zur Ebene mit dem Kopfmodell. Da wir die Ebene und das Tool gewechselt haben ist das Objekt nicht mehr zu bearbeiten. Wir löschen daher diese erste Ebene über Layer > Clear.

Nun wählen wir das Kopftool aus und klicken auf den Marker des Kopfes... Und er erscheint wieder, bereit zur Bearbeitung! Wir wechseln gleich in den Edit-Modus und schalten die X-Symmetrie ein. Dadurch können wir beide Augenlider gleichzeitig bearbeiten.



Nach der Bearbeitung der Augenlider können wir das Kopfmodell neu speichern oder, da wir für jedes Objekt einen Marker gesetzt haben, die Composition über das Multimarker-Tool abspeichern.



Viel Spass damit!

bigmike